KERNING

SOLO EXHIBITION

RUBANAH
underground hub

KERNING

Galih Adika Paripurna
27 January - 9 March 2024
Written by Liza Markus

.this/PLAY STUDIO
ART AND EXHIBITION DESIGN

Daftar Isi
Content

Pengantar oleh Liza Markus 1

Karya-karya Galih Adika Paripurna 14
Galih Adika Paripurna's Artworks

Introduction by Liza Markus 30

Tentang Galih Adika Paripurna 42
About Galih Adika Paripurna

Tentang Liza Markus 43
About Liza Markus

Kolofon 46
Colophon

KERNING

"In making for ourselves a place to live, we first spread a parasol to throw a shadow on the earth, and in the pale light of the shadow, we put together a house."

"Dalam menciptakan tempat tinggal bagi diri kita sendiri, pertama-tama kita membuka parasol untuk menciptakan bayangan di atas tanah, dan di dalam cahaya pucat dari bayangan itu, kita membangun sebuah rumah."

- (In Praise of Shadow, Junichiro Tanizaki)

Kata adalah unit bahasa terkecil yang dapat berdiri sendiri untuk membentuk makna. Sebuah kata, dalam bentuk tertulis bahasa Indonesia, Inggris, dan beberapa bahasa lainnya, tersusun dari huruf dan–yang sering kita lupakan–bidang kosong. Kerning, terminologi yang Galih pinjam sebagai judul pameran tunggalnya, merupakan sebuah praktik desain yang mengatur bidang kosong dengan tujuan legibilitas dan estetika. Konsep kerning membuktikan pentingnya bagian kosong dalam proses pembacaan; peran vitalnya dalam menghubungkan fragmen-fragmen menjadi utuh. Tanpa adanya bidang kosong, makna dari sebuah kata akan sulit kita serap. Melalui konsep ini juga, kita bisa lebih sadar akan perbedaan utama antara keseragaman dan kesetaraan. Pembagian jarak huruf yang seragam akan menghasilkan kerning yang janggal, sebaliknya sebuah kata yang tampak sesuai, besar ruang kosongnya sering kali tidak eksak. Ada berbagai anjuran untuk menentukan kerning, namun semua itu hanya berperan sebagai kisi-kisi; penentu utamanya tetap 'rasa' dan intuisi si tipografer. Kerning sebagai bentuk apresiasi terhadap *negative space* adalah gagasan utama dalam pameran ini. Berbeda dari pemaknaan kata 'negatif' dalam matematika, penekanan *negative space* dalam pameran ini merujuk kepada 'kosong' atau '0 (nol)' dan pengamatan lebih luas atas identitas uniknya–keambangannya yang tidak positif maupun negatif, perannya sebagai imbuhan dari angka-angka lain, kuasanya tunggalnya dalam menciptakan nol dan tak terhingga saat dikali ataupun dibagi–dan implikasinya atas cara pikiran manusia memaknai keberadaan lalu membangun ruang hidup.

Dalam konteks pameran ini, Galih mengaitkan kerning dan ruang kosong dengan latar semesta domestik dan praktik kerja ingatan (pribadi lalu kolektif); merujuk pada ketidaksempurnaan kontinuitasnya juga kepada sifatnya yang acap menggumpal dan bertumpuk. Ingatan tidak pejal, bahkan cenderung modular, berfragmen, dan karena itu bisa bergeser. Karakter itulah yang Galih gunakan dalam proses berkarya. Berangkat dari logika melukis, tidak seperti logika menggambar yang ruang kosongnya hadir secara inheren dari putihnya kertas, Galih menciptakan ruang kosong dengan penuh kesadaran. Bayangkan sebuah ruangan yang penuh merata dengan debu. Ketika Anda menyapu, area kosong yang Anda ciptakan malah akan terdeliniasi oleh margin di sekitar dan di luar area tersebut. Seperti itu juga, Galih membahas ingatan dan hal-hal pribadi tanpa menyentuh sebuah kejadian yang spesifik; meminjam kenangan pribadi dari berbagai sumber namun tidak mencari tahu muatan atau konteks dari citraan tersebut. Pertanyaan yang Galih sematkan dalam setiap karyanya bukanlah "Itu ingatan tentang apa?" tetapi "Apa itu ingatan?"; ia bukan menguak hal pribadi namun menghadirkan 'kesan pribadi secara umum'.

Saat Galih menyorot 'ruang kosong' ia secara tidak langsung mengimplikasikan adanya 'ruang ramai'. Ingatan bertumpuk dan menyerbu secara acak dan mendadak di dalam 'ruang ramai'. Tumpukan itu hadir sebagai akibat, ada karena ada, sarat makna namun bukan sengaja memiliki sebuah muatan. Saat Anda menjumpai karya Galih, Anda akan merasa seperti bertamu dan berjingkat-jingkat mengitari ruangan, berhati-hati untuk tidak menginjak area yang sudah disapu si empunya rumah, mengamati berbagai debu yang menempel di telapak kaki, lalu menyadari sebuah area pembahasan. Galih telah mengolah ruang pamer menjadi pengalaman yang terpadu dengan cara melengkapi, mengimbuhi, dan menyelak setiap karya dengan karya lainnya. Maka dari itu, setiap karya dalam pameran ini harus Anda baca sebagai bagian-bagian dari sebuah keutuhan; dan hanya dengan begitulah, pameran ini dapat menunjukkan benang merahnya. Saya ingin mengajak Anda untuk membuka kemungkinan-kemungkinan hubungan yang, tak semata menyoal rupa, juga berkenaan dengan kesadaran berkarya, pertimbangan demi pertimbangan, serta pilihan-pilihan yang diambil Galih. Maka saya ingin, pertama-tama, membahas setiap *cluster* karya, satu-persatu.

Pengulangan, *loop*, kelupaan dan variasi

Jika ingatan adalah topik sentral dalam seri karya ini, maka pantas bila Galih membahas 'bayangannya' yaitu kelupaan. Kelupaan ia andaikan sebagai bidang kosong dalam ingatan yang dapat si pengingat isi dengan berbagai cara, antara lain, magnifikasi sebagian aspek kejadian, merapatkan dengan kejadian setelahnya, atau bahkan mencampurnya dengan potongan ingatan lain. Imperfeksi ingatan memfasilitasi distorsi dan variasi dalam kenangan yang membuatnya personal dan membedakannya dari faktualitas kejadian; dalam setiap 'pemanggilan kembali' terjadi pengulangan imperfek dan perubahan yang akumulatif. Subtema pengulangan, *loop*, kelupaan dan variasi Galih perkenalkan secara bertahap dalam pameran ini.

Pertama, dalam karya '*Two of a Kind: Preface*', Galih menyajikan dua karya dengan saturasi warna dan ketebalan bidang agak berbeda dari karya lain dalam pameran ini, sehingga–tanpa terlalu kentara–terasa sedikit janggal. Kedua lukisan itu ia pajang dengan posisi yang saling berjauhan sehingga jika Anda melihat lukisan yang satu maka lukisan kembarannya jatuh di titik buta. Di sini, Galih bertaruh bahwa dua fenomena yang berkebalikan, pemajangan saling-sembunyi yang menyebabkan kelupaan versus saturasi warna lukisan yang memancing ingatan involunter, akan berlangsung bersamaan dan tidak sepenuhnya menegasi satu sama lain; menciptakan efek paradoks yang mirip dengan *deja vu*. Anda akan merasakan keraguan ingatan; memancing celetukan seperti "ingat-ingat lupa" atau "lupa-lupa ingat". Efek *deja vu* ini saya bayangkan dapat terjadi berkali-kali sebelum kita sadar akan adanya dua karya yang persis. Penempatan karya di titik buta (dan berjauhan) mempersulit tindakan *cross-check* sehingga sama seperti kenangan, yang sifatnya lampau sementara garis waktu berjalan maju satu arah sehingga berjarak-tak-tertempuh, tidak dapat kita bandingkan secara objektif dengan kejadian aslinya. Karya ini menekankan efek pengulangan atau looping sebagai akibat dari kelupaan.

Aspek lain yang masih berhubungan dengan *looping* dalam karya ini, juga sesuai dengan perannya sebagai '*preface*' pameran dan pengantar ke dalam topik kelupaan, adalah penggunaan *stock phrase* yang biasanya mengawali sebuah dongeng. Teks-teks seperti

"once upon a time" atau *"in a land far far away"* selalu bersifat pembayangan, jauh dan sering kali lampau; menggambarkan titik awal yang relatif, berpindah-pindah, dan bisa si narator pasangkan dengan akhir apapun.

Galih menggabungkan sejumlah *stock phrase*, yang biasanya ada satu per cerita, menjadi sebuah paragraf yang seakan-akan lengkap namun sebenarnya hanya berputar-putar.

> *"once upon a time, in a land far far away, in a small village, deep within the hidden valleys of imagination, far and wide, on a dark and stormy night underneath the starry sky like there once was,.."*

Karena sifat keambangannya, jika setiap stanza terus Galih sambung secara acak, kalimat-kalimat ini memiliki potensial untuk menjadi panjang tak-terhingga. Teks ini hadir di sisi samping lukisan yang ketebalannya Galih tambahkan; memberikan dimensi pada karya yang umumnya kita nikmati secara dwimatra. Penempatannya di perimeter pun memperkuat sifat *looping* dari kalimat-kalimat ini, karena tidak ada awal atau akhir yang pasti melainkan terus bersambung mengelilingi lukisan.

Galih juga menyubversi konvensi umum lukis melalui karya ini. Jumlahnya yang ganda melunturkan kualitas auratis '*one of a kind*' yang mungkin Anda harapkan dari sebuah karya lukisan. Juga, lukisan '*Two of a Kind: Preface'*, meski berwarna lebih mencolok, tidak menampilkan konten atau pun *subject matter* yang ramai. Tujuannya adalah subserviensi komposisi visual kepada teks dan pengalaman keseluruhan. '*Two of a Kind: Preface*' menekankan elemen interaksi–antara lukisan, kita yang mengamati, karya lain, dan ruang–di atas pengalaman menikmati lukisan sebagai entitas tunggal yang berdiri sebagai objek 'lengkap'.

Karya '*Who Rules Who*' menampilkan permainan kata yang Galih manifestasikan menjadi objek. Galih menghadirkan dua penggaris dalam bingkai organik yang sama. Posisi letak keduanya sejajar dan dengan komposisi yang, secara intuitif, mensugestikan agar tindakan pengukuran berlangsung. Drama dari karya yang tampak sederhana ini hadir saat penggaris besi, alat yang memang diciptakan masal untuk mengukur, tampak gagal menjalankan fungsinya karena muncul variasi dari *copy* yang seharusnya identik. Secara langsung, Anda dapat melihat adanya hubungan konseptual dengan karya yang saya bahas sebelumnya dengan menekankan duplikasi pengalaman. Namun, berbeda dari '*Two of a Kind: Preface*', '*Who Rules Who*' berpindah ke sebuah premis baru. Dalam premis baru ini permasalahan dan keraguan timbul, bukan lagi hanya karena ada dua dari yang seharusnya satu, tapi karena seakan muncul *evil twin* di antara keduanya.

Jika saya mengandaikan karya pertama sebagai *deja vu*, maka karya ini adalah seperti *Doppelganger*: fenomena penggandaan seorang individu (tidak terlahir kembar) yang–dalam fiksi maupun mitologi–menandai nasib buruk, datangnya kesialan, penyakit, bahkan kematian bagi orang yang mengalaminya. *Doppelganger* muncul dalam berbagai *writing trope* yang menakdirkan salah seorang dari 'kembaran' itu harus membunuh yang lain atau mengambil alih posisinya dalam kehidupan dan menjadi yang 'asli'. Narasi-narasi tersebut menyiratkan secara sepintas bahwa pemegang otoritas kebenaran hanya satu dan koeksistensi dua versi

membuka potensi horor "*evil twin*". Dalam hal karya ini pun, walau hanya salah satu penggaris yang salah, dalam sebuah jangka waktu sebelum ada elemen tambahan sebagai pembukti, keduanya menjadi tidak dapat kita percayai. Rasa ragu berubah menjadi rasa curiga. Namun, apakah niat Galih dalam menciptakan karya ini hanya untuk menanamkan kecurigaan–dan jika saya hubungkan dengan tema besar pameran ini–kecurigaan akan ingatan?

Elemen penting dalam karya ini adalah kedua penggaris, yang tampak saling membantah ini, hanya memiliki angka 0 pada semua noktah, dan karenanya tidak menyatakan definisi skala yang pasti. Membagi 0 dengan apapun tetaplah 0, maka berapapun jarak bidang kosong yang Galih tentukan di antara noktah, valid.[1] Kedua penggaris benar dan tidak 'membunuh' satu sama lain. Dalam kasus ini tidak ada *evil twin* yang berencana untuk memusnahkan yang asli; *Doppelganger* dalam pemaknaan karya Galih hanya merupakan manifestasi pecahan-pecahan aspek diri. Begitupun saat saling membandingkan ingatan dan menemukan perbedaan, kita mencurigai bahwa salah satu atau bahkan semua versinya salah. Namun berangkat dari konklusi karya '*Who Rules Who*', maka berbagai kenangan yang berbeda mengenai suatu kejadian bukan menunjukkan adanya versi yang jahat atau salah, melainkan bahwa ingatan hanyalah bagian-bagian dari sesuatu keutuhan yang sedang saling berinteraksi.

Saat mengembangkan karya ini, Galih mengungkapkan bahwa ide membuat penggaris yang hanya memiliki angka 0 sudah ia pikirkan sejak lama, bermula dari beberapa katalis. Pertama, observasi bahwa pada penggaris besi–tidak seperti penggaris plastik[2]–produsen tidak mencantumkan angka 0 karena ujung penggaris adalah titik mula ukur. Kedua, yang berkaitan langsung dengan katalis pertama, Galih tertarik dengan kualitas unik 0 dan ingin menghadirkan keistimewaannya secara kuat dan berulang. Karena alasan pertama dan kedua, Galih hampir mewujudkan penggaris ini sebagai *artist merchandise* dan bukan karya. Walaupun jalur *merchandise* urung ia lakukan, melalui eksplorasinya dia sadar bahwa bentuk karya ini akan menjadi kuat jika berjumlah masal dan memiliki kesan seragam. Rancangan-rancangan awal seperti menumpuk banyak penggaris atau menyebarnya di sekujur ruangan sempat muncul dalam percakapan, tetapi penataan karya akhirnya ia pilih berdasarkan pertimbangan berikut: bagaimana agar penggaris-penggaris ini dapat memunculkan insting mengukur dan rasa ragu dalam diri pengamatnya? apakah dengan meletakkannya di dekat karya lain atau dengan hiperbolisasi skala?

Pada akhirnya Galih sampai pada sebuah presentasi yang merangkum semua katalis dan pertimbangan-pertimbangan yang sudah saya bahas sebelumnya. Dua penggaris yang saling mengukur, berukuran berbeda tetapi tidak secara karikatur. Keduanya ambang–bisa benar atau salah–dan tidak mustahil karena si seniman membentuknya dengan menjaga elemen realisme. Kuantitas masal *a la* produk pabrik hanya Galih kesankan saja (dengan sukses) melalui atribut-atribut visual industrial. Karya berukuran kecil, namun karena seniman menyediakan ruang kosong yang luas dan lapisan-lapisan konsep yang menyita pikiran, karya ini jadi punya kualitas yang tidak 'mati' jika kita bandingkan dengan bentuk-bentuk *painting* yang mendominasi pameran ini. Karena seniman merancang karya ini sebagai karya edisi, juga

---

[1] Tentu kiasan Galih mengenai teori 0 melalui penggaris bukan penggambaran yang paling matematis, tapi bukan itu poin utamanya.

[2] Dalam penggaris plastik, angka 0 digeser dan ditetapkan agak berjarak dari ujung penggaris, mungkin memitigasi material plastik yang mudah terkikis atau tumpul sehingga kehilangan akurasi.

karena teknik ciptanya yang memungkinkan begitu, logika grafis pun hadir dalam pameran ini sebagai bonus.

Dua konsep dalam karya '*Who Rules Who*', yaitu 'bagian dari keseluruhan' dan 'skala', menghantarkan kita kepada karya ketiga dengan luwes. Galih menghadirkan kembali elemen-elemen yang sudah kita bahas sebelumnya secara lebih jelas dan fokus pada karya ini. Dalam karya '*A Puzzle and a Piece*' ada sebuah karya datar yang bocel di salah satu sisinya. Tak jauh dari area dinding pajang, Galih menggeletakkan serpihan yang tampak jauh lebih besar dan tebal–hingga dapat Anda lihat sebagai karya trimatra–di atas lantai, seakan terjatuh dengan sendirinya. Kontur perimeter serpihan itu, tidak bisa dipungkiri, persis mengisi bagian yang hilang dari badan utama karya, hanya saja ukurannya meleset berkali-kali lipat. Jika dalam karya penggaris Galih menggunakan permainan skala secara hati-hati, dalam karya ini ia melakukannya dengan habis-habisan. Karena Galih memperbesar serpihan ini di ketiga sumbunya, bidang yang semula datar menampilkan diri sebagai objek yang memiliki ketebalan dan menunjukkan berbagai debu yang bersembunyi di lapisan-lapisannya. Sikap terhadap bidang ini membawa 'pesan moral' dari karya yang pertama saya bahas, '*Two of a Kind: Preface*', yaitu ketebalan yang sering kita lupakan ternyata menyimpan pesan tersembunyi.

Saya menganggap karya ini memiliki alegori yang kuat dengan kerja ingatan dan, terutama, nostalgia; aspek yang mungkin mudah bergema pada ingatan banyak dari kita. Kosa kata seperti 'kenangan involunter' dan 'nostalgia' adalah bagian dari glosarium yang Galih berikan kepada saya sebagai bekal untuk menghadapi karya-karyanya, dan memang mendeskripsikan karya ini dengan tepat. Fenomena kenangan involunter dan nostalgia mensyaratkan adanya pecahan dari ingatan yang membesar berkali-kali lipat, seperti dalam proses menggoreng kerupuk mentah, selagi bagian lain mundur menjadi latar atau bahkan dilupakan sama sekali. Potongan-potongan kejadian[3] ini terputar berulang-ulang di dalam kepala. Kenangan menyerang si pengingat saat hendak tidur, merasakan stimuli tertentu, atau mengalami momen-momen kosong dan membosankan. Yang pasti, dalam setiap pengulangan, si pengingat mengambil makna baru dari kenangan tersebut; menguak lapisan-lapisan dan memunculkan dimensionalitas dari kejadian yang tampak datar.

Saya ingin menekankan bahwa posisi karya ini di, jaraknya dengan karya lainnya dan interaksinya dengan arsitektur ruang, membuktikan ketelitian Galih dalam menempatkan karya untuk menciptakan sebuah *experience* yang terpadu. Saling hadap dengan karya '*Who Rules Who*', karya yang berupa penggaris tersebut memberikan sorotan terhadap permainan skala yang berlangsung dalam karya '*A Puzzle and A Piece*'; saling memberikan 'tanda seru' kepada signifikansi pesan keduanya. Galih memberikan jarak yang cukup antar karya dalam subtema ini, meskipun karya-karya tersebut berukuran 'hemat' dan cenderung kecil. Kembali kepada poin *negative space*, menurut Galih, agar karya kecil dapat menempati ruang dan menyatakan eksistensi, bidang kosongnya harus ia perpanjang. Mungkin prosesnya seperti musisi membubuhi pedal sustain pada sebuah not piano hingga memenuhi ruang dan waktu pendengaran.

---

[3] Kejadian yang secara khusus memalukan, membahagiakan, menyedihkan, memiliki kesan-kesan kuat, atau bahkan entah apa alasannya terasa formatif.

Bagian (yang bertabrakan) dari keseluruhan

Karya '*Preface: Two of a Kind*', '*Who Rules Who*' dan '*A Puzzle and A Piece*', yang berukuran relatif kecil dan menyebar, mewakili sifat ingatan yang menyerpih dan tidak pejal. Namun tidak dapat kita pungkiri bahwa karya yang berukuran relatif besar bahkan masif memenuhi lebih dari separuh ruang pamer; layaknya pameran lukisan pada umumnya. Pertama-tama, saya ingin menyanggah tuduhan–bahwa karya-karya besar ini keluar dari integritas konsep dan tema–dengan mengutip sebuah pernyataan dari pengantar esai ini: "Saat Galih menyorot 'ruang kosong' ia secara tidak langsung mengimplikasikan adanya 'ruang ramai'. Ingatan bertumpuk dan menyerbu secara acak dan mendadak di dalam ruang ramai." Jika tiga karya pertama menekankan 'ruang kosong', maka karya-karya yang akan saya bahas selanjutnya mewakili 'ruang ramai' dalam ingatan. Selain itu, Galih mencapai skala yang masif dari karya-karya lukisan, seperti '*Sub*', '*Interior*', dan '*Afterimage*' atau instalasi '*Vowel Cabinet*' dan '*DON'T: Make a Circle'*, melalui metode konstruksi yang sangat spesifik; semua karya tersebut bersifat modular dan fragmentatif.

Sebelum masuk ke dalam pembahasan tentang representasi berbagai citraan di dalam karya-karya di atas, saya ingin mengarahkan perhatian ke format bidang lukisnya terlebih dahulu. Sebuah benang merah yang pertama saya sadari saat melihat karya-karya lukis Galih–bahkan karyanya sebelum seri ini–adalah lukisannya acap ia susun dalam formasi *grid* dari berbagai panel. Secara pribadi, penataan ini mengingatkan saya kepada ubin lantai. Saat saya bertanya apakah Galih memilih metode konstruksi ini karena memiliki kesadaran konseptual tertentu sejak awal, ia menjawab bahwa kecenderungan tersebut sebenarnya bermula dari kebutuhan fungsional. Tentu lebih mudah bagi seniman untuk mengubah atau memindahkan berbagai bagian kecil dibandingkan dengan karya besar yang berbentuk unit 'satuan'. Membagi pekerjaan ke area-area kecil juga, kemungkinan besar, tidak se-intimidatif jika seniman memulai dari bidang kosong yang luas. Format ini pun ternyata cocok dengan teknik yang ia 'kejar'. Baru setelah Galih menelusuri lebih lanjut mengenai sifat modular ingatan, ia menyadari bahwa ada ikatan antara konstruksi bidang lukisnya dan muatan makna seri ini. Menurut saya proses tersebut–eksplorasi formal yang berakhir ke konklusi filosofis–valid dan natural. Contohnya, banyak orang tertarik dengan *3D printing* hanya dari segi utilitas namun selanjutnya berjumpa dan menganut asas-asas *open source*, *commons*, dan demokratisasi kepemilikan yang terkandung dalam teknologi tersebut. Begitupun saat ini, tindakan Galih membagi format lukisan dalam panel-panel menjadi sentral dalam pesan "*part of a whole*" yang ingin ia sampaikan.

Mengenai citraan dan *subject matter*, ketiga lukisan besar dalam pameran ini memiliki pondasi yang sama walaupun format, pengembangan dan fokusnya berbeda. Dalam karya-karya lukisan seri ini, Galih menggunakan ingatan temuan dalam bentuk klise film yang ia dapatkan dari toko barang bekas. Kualitas klise film yang tembus pandang, sejalan dengan sifat ingatan yang menurutnya 'tidak pejal', menjadi alasan Galih sengaja memilih material ini. Kualitas semi-transparan dari klise film juga unik karena opasitasnya terbalik; medium ini menggambarkan area yang seharusnya gelap di dunia nyata menjadi bening. Area-area bening tersebut lantas menguak lapisan-lapisan citraan lain di bawahnya. Adegan bersemesta pribadi, intim, dan domestik yang bertumpuk ramai membentuk visual *blur* layaknya lensa kamera yang terus mencari fokus namun gagal, menampilkan–sebaliknya–lukisan yang cenderung

abstrak. Walaupun Galih melukis dengan teknik realis, representasinya tidak bertujuan untuk kepentingan legibilitas atau identifikasi citraan, karena kembali ke pertanyaan yang Galih sematkan dalam setiap karyanya yaitu bukanlah "Itu ingatan tentang apa?" Galih dengan cermat menyisakan bagian-bagian 'sepi' sehingga audiens yang jeli dapat mengenali beberapa petunjuk seperti figur manusia dan ruang keluarga. Rekognisi citraan yang hanya sepotong-sepotong itu memberikan kesan pribadi tanpa harus dengan spesifik membahasnya. Seperti yang telah saya bahas secara umum di bagian pengantar, karya Galih bersifat *personal in general*.

Selain dari kekosongan yang mewujud akibat transparansi klise film, Galih juga menciptakan area kosong dengan melukiskannya di lapisan atas, biasanya berupa bidang warna putih atau *off-white*. Tujuannya adalah untuk memvonis ingatan pribadi pinjaman tersebut agar hanya menjadi kesan-kesan, sayup-sayup, bawah sadar. Menurut Galih, logika melukis sangat mempengaruhi urutan pengerjaannya yang baru menempatkan *negative space* setelah mendefinisikan subjek utama. Seperti sedang mengatur *kerning* dalam paragraf, Galih mengatur porsi antara 'ruang kosong' dan 'ruang ramai' yang harus ada dalam suatu komposisi. *Negative space* bukan lapisan terakhir dari karya-karya lukis ini. Anda dapat memperhatikan, menutupi baik area kosong maupun ramai, Galih melukis beragam *printilan* debu, yang berfungsi sebagai *noise*, secara menyebar. Debunya tidak ia gambarkan secara spesifik (dan memang debu secara hakikatnya adalah gumpalan dan bukan unit spesifik) tapi tetap familier dan dapat kita kenali sumbernya dari caranya mengelompok, berpilin, mengerak atau menyebar. Galih bercerita bahwa dalam tahap pengembangan seri ini, ia memulai kebiasaan baru yaitu memotret dan mengarsip debu-debu saat menyapu rumah dan halaman bersama istrinya. Jika mengingat kemiripan dengan ubin lantai yang saya ajukan sebelumnya, maka citraan debu rumah yang Galih hamparkan di atas bidang lukis menjadi sangat tepat guna.

Lukisan-lukisan dalam pameran ini, walaupun sebelumnya saya sebut berangkat dari pondasi yang sama, memiliki trayektori dan penekanan distingtif masing-masing. Melalui pengaturan komposisi area putih dan 'debu', Galih menekankan kekhasan tiap karya. Dalam karya '*Sub*', Galih menciptakan bidang putih yang tertekuk, membedakan area 'dinding' dan 'lantai' dalam karyanya. Galih memberikan bayangan dan pantulan di bawah citraan debu yang ia letakkan di area bawah, sehingga mengesankan permukaan yang licin dan memantulkan cahaya layaknya lantai. Sementara, karya '*Interior*' tidak menampilkan citraan debu namun memiliki area putih yang Galih bentuk sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah pojok yang dapat pengamat kenali sebagai sudut yang menjorok ke dalam. Sesuai dengan judulnya, '*Interior*' menggambarkan ruang dalam rumah. Keduanya kontras dengan karya '*Afterimage*' yang menampilkan permukaan putih dan debu yang tampak menyebar datar. Sebaliknya, elemen tiga dimensi dari karya ini Galih ciptakan dengan menambahkan sebuah *casing* akrilik yang membungkus sekumpulan debu (asli bukan lukisan).

Di sisi lain, kedua lukisan kecil berjudul '*Anemoia 2*' dan '*Anemoia 3*', menurut saya, memuat petunjuk arah evolusi karya Galih; bahkan, mungkin, cikal-bakal dari seri baru. Berbeda dari ketiga lukisan yang sudah saya bahas sebelumnya, Galih menciptakan *negative space* dalam karya ini dengan metode reduksi. Galih menggunakan teknik *vapour blast* untuk mengikis primer, cat, *lacquer*, hingga beberapa bagian permukaan kembali ke kondisi awalnya.

Karena metode 'hapus' ini pula, visual dari *negative space* di karya ini tampak berbeda; bukan putih melainkan metalik karena kualitas bidang aluminium tidak lagi bersembunyi. Memang dalam setiap karya yang berupa lukisan Galih menggunakan bidang datar berbahan alumunium. Menurutnya, kanvas kain memiliki muatan inheren sejarah seni lukis yang panjang. Pilihan panel aluminium juga, akunya, ia ambil karena sifat material yang tahan-banting dan bisa 'disiksa'. Yang saya tebak akan terjadi, pilihan-pilihan yang mulanya formal dan fungsional ini akan mendapatkan makna tersendiri pada waktunya. Galih pun mengakui kemungkinan bahwa ia akan mendistilasi cara kerja formal menjadi muatan konseptual dengan hipotesis bahwa, saya kutip, "mungkin tugas seniman adalah untuk memberikan makna kepada tindakan-tindakan."

Definisi dari kabinet dalam judul karya '*Vowel Cabinet*' Galih gunakan dengan sangat liberal. Karya yang Galih konstruksi dari batangan-batangan kayu ini, jika masih bisa saya golongkan sebagai kabinet, adalah versi yang sangat rudimenter dari benda tersebut. Namun, kerudimenteran ini bukan sebuah nilai kurang. Galih menimbang konstruksinya dengan puitis dan sedemikian baik sehingga kita merasa akrab namun asing di saat yang bersamaan. Pemilihan dari bahan-bahan pembentuknya juga intensional dan penuh kesadaran. Contohnya, jika kita amati lebih dekat, kita akan menyadari bahwa Galih menciptakan *washer* untuk baut-baut kabinet ini dari potongan-potongan halaman buku. Karya ini dwibahasa, bernuansa domestik dan fungsional namun mampu menyatakan dirinya sebagai benda seni. Bentuk karya ini ambang tetapi tetap memenuhi fungsi esensialnya sebagai kabinet. Senada dengan kutipan Tanizaki yang saya cantumkan di awal bahwa membentuk 'bayangan' adalah mula dari ruang hidup, ruang-ruang kosong yang Galih ciptakan di antara persilangan kayu di karya ini membentuk ruang hidup bagi karya lainnya. Bukankah sebuah kabinet pada dasarnya adalah serangkaian *negative space* yang siap dihuni benda-benda lainnya?

Yang membedakan '*Vowel Cabinet*' dengan kabinet biasa adalah kemampuannya untuk mengimbuhi, bukan hanya benda yang berada di dalamnya, tetapi juga benda dan ruang di sekitarnya. Struktur kayu dari '*Vowel Cabinet*' mengunci sebuah kolom dari ruang galeri sehingga menjadi bagian tak terpisahkan dari ruang. Penempatannya juga tidak sembarangan; Galih mengamati ruang pamer dan mengidentifikasi sebuah ruang kosong antar kolom yang jaraknya lebih kecil dari yang lainnya, lalu memilih untuk menyorot *negative space* ganjil tersebut. Kurasi pengalaman, interaksi, serta penempatan karya bisa dibilang menjadi preokupasi Galih dalam mempersiapkan pameran ini, seperti yang dapat kita amati melalui karya ini.

Selain dari 'percakapan' karya ini dengan arsitektur ruang, saya ingin memberikan penekanan kepada relasi karya ini dengan karya lainnya; secara spasial maupun konseptual. Ada dua format interaksi yang berlangsung, kontak dan nirkontak. Karya '*Anemoia*', "*A, I, U, E, O*", dan *'DON'T: Make a Circle*' berinteraksi dan bersentuhan secara langsung dengan '*Vowel Cabinet*'; karya-karya lainnya seperti '*Sub*' dan '*Interior*' berinteraksi melalui interupsi garis pandang. Penempatan '*Vowel Cabinet*' yang berada di tengah ruangan dan bentuknya yang tidak pejal, tanpa penutup di sisi rangka, memungkinkan interaksi nirkontak untuk terjadi. Jika kita berdiri di depan lukisan '*Sub*' maka kabinet dan karya-karya yang menumpanginya akan mengimbuhi lukisan '*Interior*'; begitu pula sebaliknya. Karya '*Vowel Cabinet*' pun berkaitan kuat dengan alegori linguistik yang sudah Galih tetapkan dalam tajuk pameran dan pembacaan

saya mengenai karya-karya lain dalam esai ini. Dalam arti: jika ruang kosong antar karya dalam pameran ini kita baca sebagai kerning, maka karya-karya adalah hurufnya. Kabinet sebagai huruf hidup sementara karya-karya lain sebagai konsonannya. Kombinasi berbeda dari huruf hidup, huruf mati, dan ruang kosong membentuk kata yang berbeda pula. Begitupun pengalaman pengamat saat masuk ke dalam pameran ini. Kita akan menerima muatan visual sesuai dengan posisi berdiri dan arah pandangnya.

Masih berkaitan dengan tema huruf hidup, karya yang paling luas berbagi bidang dengan '*Vowel Cabinet*' memiliki judul yang juga berkaitan yaitu '*A, I, U, E, O*'. Galih mengambil bentuk karya ini dari bentuk-bentuk sobekan kertas yang sengaja ia 'cari' komposisinya. Sebuah kegiatan yang seakan-akan paradoksal karena, secara umum, aktivitas menyobek menghasilkan iregularitas bentuk. Hal yang subversif dan bertolak belakang tidak berhenti di metode penciptaan saja tetapi juga konten dari karya ini. Karya yang berjudul '*A, I, U, E, O*' yaitu semua huruf hidup dalam bahasa Indonesia (dan juga Bahasa Inggris dan beberapa bahasa lainnya) ini malah memuat definisi huruf vokal yang Galih eja tanpa huruf vokal:

> *"Vkl tu hrf hdp dlm fntk dlh sr d dlm bhs lsn yng dcrkhskn dngn pt sr yng trbk shngg tdk d tknn dr yng trkmpl d ts gltis. Vkl kntrs dngn knsnn yng dcrkhskn dngn pntpn st t lbh ttk rtkls d spnjng rngg sr."*

Saya rasa Galih sengaja menuliskan paragraf absurd ini dengan warna putih di atas dasar putih agar mempersulit proses pembacaan. Kita hanya bisa membedakan huruf dari latar melalui tekstur retakan tipis. Dengan melakukan ini, Galih menyorot kebutuhan krusial akan huruf vokal dengan memaksakan sebuah kekurangan/keabsenan. Metode 'kebalikan' ini bukan menyoal kespesialan huruf hidup di atas huruf lainnya atau karena Galih, entah dengan alasan apapun, ingin menekankan pentingnya huruf hidup, tetapi karena ia ingin menunjukkan bagaimana hal yang 'kosong' dapat menyorot dan memberi fokus ke hal yang 'ada'.

Karya terakhir yang akan saya bahas adalah '*DON'T: Make a Circle*', karena karya ini memuat definisi ingatan yang berbeda dari karya-karya lainnya. Pada karya-karya sebelumnya, Galih mengajak audiens untuk menemukan intisari dari ingatan melalui klise foto anonim hingga menemukan titik relatibilitas antara kesan pengalaman-pengalaman pribadinya dan pengalaman pribadi orang lain. Relatibilitas ini bersifat satu arah. Sebaliknya, dalam karya '*DON'T: Make a Circle*', Galih bukan hanya ingin membangun resonansi antar ingatanpersonal, melainkan aspek kolektif dari kerja ingatan. Untuk menjelaskan perbedaannya, saya mendefinisikan 'resonansi ingatan' sebagai fenomena yang muncul saat ingatan dua (atau lebih) individu yang berbeda secara tidak sengaja memiliki titik relatabilitas satu sama lain, sementara 'ingatan kolektif' adalah fenomena yang terjadi saat sekelompok orang membangun sebuah ingatan secara intensional dengan kesadaran untuk menjaga dan meneruskannya bersama-sama.

Menurut Galih, ada beberapa rupa ingatan kolektif, salah-satunya adalah legenda, *myth*, atau cerita rakyat, namun bentuk-bentuk tersebut memiliki beban dan klaim kultural yang terlalu berat untuknya, sehingga ia memilih bentuk *pamali*. Walau *pamali* memang merupakan istilah bahasa daerah, khususnya bahasa Sunda, Galih menganggap bahwa publik sudah cukup mengenali terminologi ini sehingga permasalahan tentang aksesibilitas

dan universalitas konsep dapat ia hindari. Selain itu, setiap budaya juga memiliki versi *pamali* masing-masing. *Pamali* bersifat fungsional; menggunakan tata kalimat instruksional yang terdiri dari klausa perintah yang diikuti dengan klausa akibat. Selain itu, dengan menggunakan konsep ini, Galih juga memperkenalkan satu elemen bahasa lain yang belum ia bahas di karya-karya lainnya, yaitu tanda baca. Tanda koma memisahkan dua klausa dalam *pamali* , dan tanda seru pun biasanya mengakhiri kalimat instruktif.

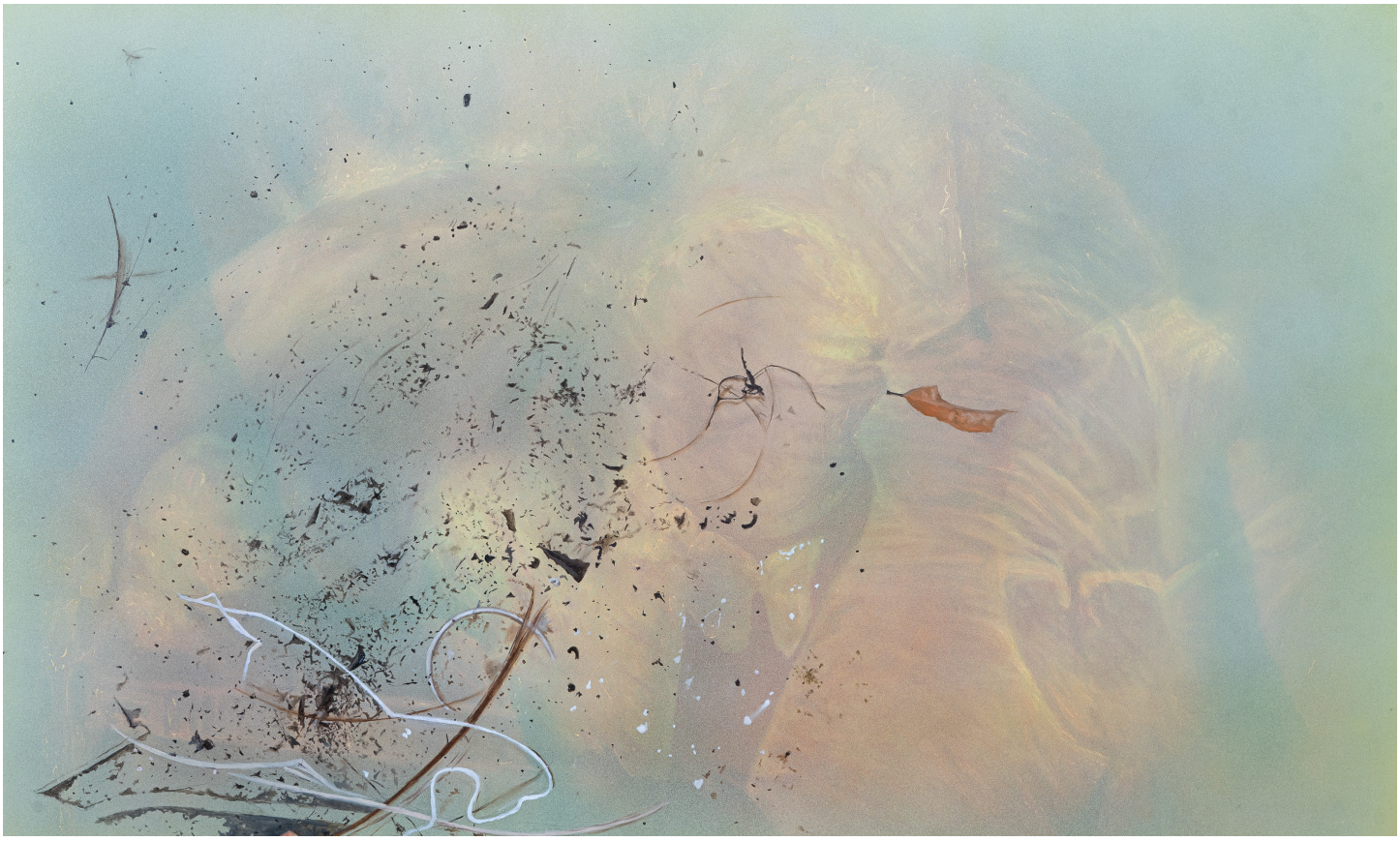
Kerja ingatan kolektif memiliki suatu sifat yang unik dan khusus, yaitu adanya niatan dan fungsi menjaga nilai atau menjaga satu sama lain. Misalnya: mitos atau keramat adalah kerja ingatan kolektif yang memiliki fungsi untuk menjaga alam atau sebuah situs tertentu. Begitupun *pamali* dapat kita baca sebagai usaha menjaga kemujuran seseorang. Lalu apa hubungan antara larangan, kemujuran dan kerja ingatan? Saya mengusulkan bahwa *pamali*, mitos atau keramat hanya manjur selama manusia di lingkungan tersebut mengingat syarat-syaratnya. Selain itu, kata 'jangan' dalam karya ini berfungsi sebagai sebuah 'peringatan', yang secara intrinsik mengandung kata dasar 'ingatan' di dalamnya. *Pamali*, mitos, atau cerita rakyat juga membuktikan bahwa, selain sekelompok orang bisa bersama-sama membentuk ingatan, satu generasi juga bisa mewariskannya ke generasi lainnya. Penerima ingatan juga bisa berkontribusi dengan menambahkan atau merubah ingatan kolektif seiring dengan bergantinya waktu dan kebutuhan; yang mengarahkan kita kembali ke poin bahwa ingatan itu tidak pejal, tidak monolitik. Kualitas-kualitas ini Galih cerminkan melalui bentuk karyanya.

Karya '*DON'T: Make a Circle*' berbentuk tabung-tabung resin padat yang Galih isi dengan berbagai debu di dalamnya. Bentuknya, meski berbentuk silinder, tidak lurus, malah melengkung, mengisyaratkan bahwa potongan-potongan tabung tersebut akan membentuk lingkaran jika mereka susun menjadi satu. Siapapun yang mengamati karya ini akan menyadari bahwa judul dan bentuk karya seolah saling bertolak belakang sehingga menimbulkan paradoks. Jika kita perhatikan lebih dekat, di antara debu-debu, Galih menyematkan secarik kertas dengan tulisan di atasnya. Tiap tabung memiliki sepenggal kalimat tidak lengkap, yang Galih ambil dari *pamali* yang berbeda-beda. Sama seperti judul karya, Galih memulai semua kalimat yang ia tulis dalam karya ini dengan kata 'jangan', namun tanpa ada klausa reperkusi yang mengikutinya. Galih menempatkan beberapa penggalan karya seni ini di dalam '*Vowel Cabinet*', dan beberapa lagi di atas lantai untuk memancing naluri kita menggabungkan dan menyusun bagian-bagian yang terpisah menjadi satu. Saat bagian-bagian '*DON'T: Make a Circle*' berpindah dari '*Vowel Cabinet*' ke lantai teritori 'panggung' di mana kita bisa berinteraksi, atau sebaliknya, kedua karya seni tersebut bersinggungan dan saling melengkapi. Karya seni ini merupakan karya seni yang, seperti halnya ingatan kolektif, memerlukan upaya kolektif untuk menguak potensinya secara penuh.

Tidak semua prediksi dan instruksi subliminal Galih perlu kita tangkap dengan persis. Beberapa hari setelah malam pembukaan pameran, Galih dan staf galeri menemukan berbagai cara kreatif penonton menyusun potongan-potongan tabung, di antaranya wajah kucing bahkan arah kiblat. Di luar perkiraan Galih, saat berhadapan dengan larangan tanpa akibat, sebuah kondisi yang kontradiktif, salah seorang audiens malah menciptakan 'opsi ketiga.' Bukan hanya dalam karya ini, audiens juga banyak mencetuskan interpretasi mandiri terhadap karya-karya lainnya. Hal ini tidak berarti bahwa usaha Galih dalam mengurasi pengalaman dan memperhitungkan kemudahan akses, niat, dan kecenderungan audiens menjadi sia-

sia. Sebaliknya, karena tidak pejal, ruang, karya seni, dan kurasi bermetamorfosis menjadi pengalaman *custom* yang dapat kita sesuaikan dengan latar belakang dan kondisi prasyarat masing-masing. Saya ingin berpendapat dan mengakhiri esai ini dengan mengatakan bahwa pameran '*Kerning*' berhasil memberi tubuh pada pesan yang ingin Galih sampaikan– modularitas ingatan dan pengalaman serta pentingnya ruang negatif–tanpa harus secara ketat mendikte setiap penafsiran. Tampaknya, Galih tidak hanya menerapkan praktek *kerning* secara formal dengan memberi *negative space* antara karya, tapi ia juga memberi ruang interpretasi bebas dan ruang tindak bebas bagi kita para audiensnya. Justru dengan tidak memaksakan 'cetak rapat' dalam konsep dan konten karyanya, Galih berhasil membuat pameran ini jadi enak untuk kita baca dan 'bawa pulang' untuk perenungan masing-masing.

Liza Markus - 2024



Two of a Kind: Preface A
2024
Oil paint, lacquer paint, polyurethane clear coat
on bended aluminum sheet
85 x 51 x 6 cm

Penggaris (Who rules who) A
Penggaris (Who rules who) B
2024
Stainless steel, acrylic frame
21 x 2,5 x 0,18 cm (ruler)
21,5 x 2,55 x 0,18 cm (ruler)
37 x 14,5 x 3 cm (framed)

Ed. 10 of 10

Sub
2023
Oil paint, lacquer paint, polyurethane clear coat
on bended aluminum sheet
170 x 210 x 4 cm

Vowel Cabinet
2024
Pine wood, paper, flange bolt, wing nut
250 x 190 x 95 cm

Anemoia 1
2024
Oil paint, lacquer paint, polyurethane clear coat
on bended aluminum sheet
36 x 58 x 1,5 cm

DON’T: Make a Circle
2024
Dust, lacquer paint, polyester resin
40 x 4,5 cm (each)

Afterimage
2024
Oil paint, lacquer paint, polyurethane clear coat
on bended aluminum sheet
246 x 182 x 4 cm

Two of a Kind: Preface B
2024
Oil paint, lacquer paint, polyurethane clear coat
on bended aluminum sheet
85 x 51 x 6 cm

A, I, U, E, O
2024
Lacquer paint, UV ink, polyurethane clear coat
123 x 125 x 6 cm

Anemoia 2
2024
Oil paint, lacquer paint, polyurethane clear coat
on bended aluminum sheet
22 x 29 x 1 cm

Anemoia 3
2024
Oil paint, lacquer paint, polyurethane clear coat
on bended aluminum sheet
22 x 29 x 1 cm

Interior
2023
Oil paint, lacquer paint, polyurethane clear coat
on bended aluminum sheet
165 x 200 x 4 cm

A Puzzle and a Piece A
2024
Lacquer paint, UV ink, dust, polyurethane clear coat mounted on acrylic frame
29,7 x 42 x 1,5 cm

A Puzzle and a Piece B
2024
Lacquer paint, UV ink, dust, polyurethane clear coat mounted on acrylic frame
28 x 100 x 3,5 cm

KERNING

An Introduction

"In making for ourselves a place to live, we first spread a parasol to throw a shadow on the earth, and in the pale light of the shadow, we put together a house."

—from *In Praise of Shadow* by Junichiro Tanizaki,
translated by Thomas J. Harper and Edward G. Seidensticker

A word is the smallest unit of a language that can stand on its own to create a meaning. A word, be it in written Indonesian, English, or other languages, is built by letters and empty spaces, which we often forget. "Kerning", a term Galih borrowed for his sole exhibition, is a design process to arrange empty spaces for legibility and aesthetic purposes. Kerning, as a concept, demonstrates the significance of space in our reading process and how it acts as fundamental links that make fragments whole. We'd find it difficult to seize the meaning of a word if it comes without empty spaces between its letters. With this idea in mind, we should become more aware of the principal difference between uniformity and equality. A uniform spacing arrangement might lead to a word that is visually strange. In contrast, words that look better often have flexible rules of spacing. There are so many instructions available regarding kerning, even though all of them should only be seen as suggestions. At the end of the day, the typographer will make a decision based on their feeling and intuition. Kerning as a kind of appreciation towards the negative space is the heart of this exhibition. Different from its mathematical meaning, here the phrase "negative space" refers to "void", "0 (zero)" and the wider observations regarding its uncanny identity—its ambiguous nature that isn't positive, nor negative; its role as an affix for other numbers; its singular power to create a nothingness and the infinite with multiplying it or dividing it—and its implication on our way of thinking as a human to make sense of our existence and build our life.

With this exhibition as a context, Galih linked the process of kerning to empty spaces with the domestic realm and the working practices of remembering (personally and collectively) as a background. Here, Galih referred to the imperfect continuity of our memory, and its nature to often agglomerate and pile up. Our memory isn't rock solid, even has the tendency to be modular and fragmented. It may shift because of all these. Galih worked with this idea in mind. Starting with a painting logic, which was different from a drawing logic (whose empty spaces inherently existed from the whiteness of the paper), Galih created his empty spaces with full consciousness. Imagine a room, evenly covered with dust. When you started sweeping, the empty spaces that you created would be delineated by the margins around and outside the swept area. And just like that Galih examined the memory and our most personal without actually covering a specific event — borrowing personal memories from various sources without inquiring the meaning or context of those images. In each of his works, Galih doesn't ask, "What is the memory about?" but, "What is memory?" He doesn't reveal the hidden personal but renders the "general, personal impression".

When Galih highlights the "empty space", he indirectly implicates the existence of "crowded space". And in the "crowded space", memories would pile up and strike us suddenly and without cues. The memory pile is present as a result and it exists because it exists. It is full of meaning but bears no intentional content. When you see Galih's work, you will feel like a guest of the house, tiptoeing around the room, afraid of the idea of defiling the freshly swept floor. You will observe the way the dust sticks to your feet, and here you will notice a discussion area. Galih has arranged an exhibition room into an integrated experience by completing, adding, and interrupting a work with another work. Therefore, you have to process each of the works in this exhibition as parts of a larger work. And this is the only way you could connect the dots. I want to ask you to explore the possibilities of relationships that don't focus solely on looks but also relate to the working consciousness, and consideration after consideration, along with the choices that Galih made. Finally, I want to first discuss the clusters in his work, one by one.

Repetition, loop, forgetfulness, and variation

If memory is a central topic in this series of work, it makes sense that Galih chose to examine its "shadow": forgetfulness. He imagined forgetfulness as an empty space in the memory that we could fill out in numerous ways, including magnifying some of the aspects of an event, tightening the event with the following event, or even mixing it up with other memory fragments. The memory's imperfections would facilitate the memory's distortion and variation. This might turn a memory personal and differentiate it from a factual event. An act of recalling would lead to an imperfect repetition and accumulation of changes. In this exhibition, Galih introduced his subthemes — repetition, loop, forgetfulness, and variation — bit by bit.

First, in his work "Two of a Kind: Preface", Galih displayed two pieces that have saturated colors, both with mediums that had different thicknesses from the other works in the exhibition. It might make them look mildly strange. He displayed the two paintings in this work far apart, so when you look at one of them, its twin paintings would fall into your blind spot. Here, Galih made a bet that two contradicting phenomena — (1) the displays of two objects that hid from each other, which led to forgetfulness versus (2) the saturated color of the painting, which stimulates involuntary memory-recalling — would happen simultaneously. And they wouldn't completely negate each other. This would create a paradoxical effect that resembled a déjà vu. You'd feel uncertain about what you remember, and it would stimulate you to say stuff like "vaguely remember". I imagine this déjà vu effect could happen multiple times before we even realized that the artwork consisted of two pieces. Positioning both of them in each other's blind spot (and their physical distance as well) would make it difficult for us to cross-check. It resembles how memory works: a thing of the past, while the clock keeps ticking forward and singularly so it yields an unreachable distance. Nothing can be compared objectively with a real event. This work of Galih focuses on the effect of repetition and looping as a result of forgetfulness.

Another aspect that is still related to the loop in this work, which also fits with its role as a "preface" of the exhibition and an introduction to the topic of forgetfulness, is the use of the stock phrases that are often used to open a folktale. Texts like "once upon a time", or "in a land far, far away", always work like an act of imagining the far and the past. They portray a relatively volatile starting point, which the narrator will later pair with an ending, any kind of ending.

Galih used a number of stock phrases, which we might find in a folktale. Galih, however, turned this stock phrase into a paragraph, which might seem complete but is actually a dog chasing its tail.

> *"Once upon a time, in a land far far away, in a small village, deep within the hidden valleys of imagination, far and wide, on a dark and stormy night underneath the starry sky like there once was, ..."*

Due to this ambiguous nature, if Galih kept continuing the stanzas randomly, the sentences had the potential to be endlessly long. This text was presented just beside the painting whose thickness Galih had increased. The text gave another dimension to the painting, which we usually enjoy as a two-dimensional object. Its positioning on the perimeter also strengthened the text's looping quality, because there was no beginning, nor end to the sentence. Instead, it continued nonstop, surrounding the whole painting.

Galih also subverted the general painting convention through this work. Its double amount of pieces diminished the distinctive quality of a "one of a kind", which you might expect from a painting. The painting "Two of a Kind: Preface", while having more saturated color, doesn't present a crowded content or subject matter. Its purpose was to create a visual composition's subservience to the text and overall experience. "Two of a Kind: Preface" emphasized the interactive element — between a painting, and us who would observe it, to another artwork, and to the room itself — on top of the experience of savoring a painting as a single entity that stands as a "completed" object.

In "Who Rules Who", Galih presented a wordplay that Galih manifested as objects. Galih used a pair of rulers that were made from the same material. In the exhibition, their positions are parallel, with a composition that would intuitively suggest that a process of measurement would soon be done. This seemingly simple work offered a drama that emerged when an iron ruler — a mass-manufactured measurement tool — looked like it failed to do its duty because a copy (which should be identical to the original) came in variants. You could see a direct correlation between this and the previous work I discussed above, a correlation that focused on the duplication of an experience. However, this work differed from "Two of a Kind: Preface". "Who Rules Who" moved to a new premise. And, in this premise, problems and uncertainties surfaced. Here, the problems wouldn't simply happen because two—instead of one—pieces existed. Instead, it seemed there was an evil twin between the pair.

If I compare the first work to a déjà vu, then the second work will be a doppelgänger, a phenomenon where a non-twin individual gets a copy of themself, which — in contemporary fiction or myth — is a sign of bad luck: unfortunate events, disease, even death to the person who suffers from it. Doppelgänger often appears as a writing trope that will finally lead one of the "twins" to murder the other, or take the original's position in life and live as the original. These narratives suggest briefly that the authority of a truth will be singular and the coexistence of two versions starts the potential horrors of "evil twin". In this work, even when there is only one ruler who makes a mistake, we can no longer trust both rulers — until another element surfaces and works as evidence. Doubt turns into suspicion. However, does Galih want to instill doubt when he worked on this piece — and if I connect it to the bigger theme of

the exhibition — a doubt against memory?

An important element of this work is the pair of rulers who seem to deny each other. They only have the number zero in all the points, which makes their scales not definitive. Dividing zero with anything will forever lead us to zero, so whatever amounts Galih decided to put for the spaces between points, they'd all be valid.[1] Both of the rulers would be correct; none of them were murdering each other. In this case, there would be no evil twin that tried to obliterate the original. In this piece, doppelgänger is merely a manifestation of the fragmented aspects of the self. Likewise, when comparing memories and coming across variants, we might have a suspicion that one of the versions, or even all the versions, is wrong. However, "Who Rules Who" might supply a different conclusion that we might believe that contradicting memories about an event wouldn't be a sign that there was an evil, wrongful version around. Instead, memory is like a whole house with numerous floors that interact with each other.

Galih said that he had long thought of making a piece with an idea that would revolve around rulers that only had zero on their measuring points. And this idea started from a few catalysts. First, he observed that for iron rulers the manufacturers wouldn't include the number zero on the tip of the ruler to signify the start of the measurement, unlike plastic rulers.[2] Second, which was related to the first catalyst, Galih was interested in the uncanny quality of the number zero and he wanted to present this distinctive quality powerfully and persistently. Because of these two catalysts, Galih almost made this ruler as an artist's merchandise, and not an individual artwork. Even though he didn't pursue the merchandising possibility, through his exploration he realized that the artistic strength of this work would increase if the rulers were uniformly mass-produced. His early plans to stack the rulers or spread them across the room came up once during our conversation regarding his exhibition, but he eventually made a decision regarding the arrangement of the work because he needed to find a way in which the rulers stimulated the viewers' instinct of measurement, which would lead to doubt. Perhaps by putting the work in the proximity of another work — the one that had a hyperbolised scale?

In the end, Galih arrived at a presentation that summarized all these catalysts and considerations that I have discussed above. Two rulers that had different scales were measuring each other, but not in a caricatural way. Both were ambiguous — they both could be wrong or right — and this wasn't impossible because the artist crafted it by consciously pursuing the realist element. The mass-produced element, which made Galih's work comparable to a factory product, came subtly through industrial visual attributes. Even though this artwork has a smaller size, they wouldn't feel "dead" when we compared it to the paintings that dominated this exhibition, because the artist provided a wide, empty space and layered artistic concepts that would preoccupy our mind. Another reason was that the artist also planned this work as a part of a series. Another reason was its creative technique, which opened the possibility for graphic logic to be presented in the exhibition as a bonus.
Two ideas in "Who Rules Who" — "a part of the whole" and "scale" — smoothly delivered us to the third work. In this work, Galih presented again the elements that we discussed above —

---

[1] Galih's Number Zero theory, told in allegory using rules, was, of course, not the most mathematical, but that wasn't the point

[2] In plastic rulers, the position of the number zero was shifted to make it further from the tip of the ruler — perhaps to mitigate the risk of losing accuracy because plastic might get eroded

now with more focus and clarity. In "A Puzzle and a Piece", there is a flat work that is leaking on one side. Not far from the exhibition walls, Galih put fragments that look much bigger and thicker — so we can see them as a 3D object — on the floor as if they are on a natural falling course. The contour of the perimeter of the fragments is an undeniable match to the missing part of the main corpus of the work. However, its size was massively different. In his ruler work, Galih used a game of scale carefully. In this work, however, he just went all out. Because Galih magnified the fragment in its three pivots, the initially flat surface now displays itself as an object with thickness and revealing all the dust that hides behind its layers. The attitude towards this surface brought the moral message from the first work I discussed above, "Two of a Kind: Preface," that the thickness we often ignore might have a hidden message.

I consider this work to have a strong resemblance with the work of our memory, especially to nostalgia, something that might easily echo in the memory of so many of us. Keywords like "involuntary memory" and nostalgia are often the parts of the glossary that Galih gave to help me interpret and describe his work better. The phenomenon of involuntary memory and nostalgia signals that the fragments in our memory are expanding many times over, just like our experience of deep-frying crackers, whereas other parts of the event retreat to the background, or even simply disappear. These fragments[3] of an event were recalled multiple times in our heads. A memory assaults the one who holds the memory when they are about to sleep. They will also feel that certain stimuli or experience tedious, hollowed moments. Certainly, in every act of recalling, they would draw a new meaning out of the experience. They would reveal layers, and show nuances from a seemingly monotonous event.

I want to emphasize that the position of this work in this exhibition, its physical distance from the other works, and its interaction with the architectural space, gave evidence of Galih's precision in deciding the placement of the works in order to achieve an integrated experience. Directly facing "Who Rules Who" (who comes in the form of rulers), "A Puzzle and A Piece" would have its game of scale highlighted. Both works amplified each other's message. Galih provided a sufficient physical distance between the works in this sub-theme, even though these works were 'economical' in size and tended to be small. Returning to the discussion regarding negative space, according to Galih, in order for a work with a smaller size to occupy space and express its existence, the empty area must be extended. This might be comparable to a musician putting a sustain pedal on a piano note until the note fills the time and space of a listening session.

The (colliding) parts of a whole

The relatively small and spread-out works ("Preface: Two of a Kind", "Who Rules Who", and "A Puzzle and A Piece") portrayed the fractured and mutable nature of memory. However, it is undeniable that the comparatively large or even massive works occupy more than half of the exhibition space, which is common in a painting exhibition. First and foremost, I would like to refute the assertion that these massive works deviate from conceptual and thematic integrity—by quoting a statement from the introduction to this essay: "When Galih highlights "empty space" he tacitly inferred the existence of "crowded space". Memories pile up and surge

[3] Events that were especially shameful, gratifying, saddening, giving strong impressions, or, for whatever reasons, transformative.

arbitrarily in crowded space." Also, Galih achieved the massive scale in some of his paintings ('Sub', 'Interior', and 'Afterimage') and installations ('Vowel Cabinet' and 'DON'T: Make a Circle') through very specific construction methods; all these works are modular and fragmented.

Before discussing the various representations of images in the aforementioned works, I want to draw attention to the format of the paintings. When I first looked at Galih's paintings, even before this series, I noticed a common thread: he often arranged them into a grid made up of different panels. The layout reminded me of floor tiles. When I asked whether he chose this construction method because he had a certain conceptual awareness from the start, he said that this actually came from a functional need. In fact, an artist can move or adjust little pieces more easily than a single large one. Dividing the work into smaller pieces is also probably less intimidating for an artist than starting from a large blank canvas. This format also proved to be appropriate for the method he was 'aiming'. It wasn't until Galih dug more into the modular nature of memory that he discovered a link between the construction of his painting and the significance of this series. I believe the process—formal exploration leading to a philosophical conclusion—is valid and natural. For instance, many people are initially drawn to 3D printing for its practicality but are eventually exposed to and appreciate the intrinsic values of open source, commons, and democratization of ownership that is inherent in the technology. Similarly, at this time, Galih's action of dividing the painting into panels is crucial to conveying the "part of a whole" concept.

In terms of imagery and subject matter, the three large paintings in this exhibition shared a common foundation, despite differences in format, development, and focus. In this series of paintings, Galih incorporated found memories in the form of film clichés he obtained from thrift stores. He deliberately utilized this material because of its translucence, which reflected the nature of memories that he defined as 'not rock solid'. The translucency of the film cliché was especially unique because of its reversed opacity, which made areas that were supposed to be dark in reality appear clear. The translucent areas then revealed other layers of images underneath. The overlaying of personal, intimate, and domestic scenes created a blurred image, much like a camera lens that attempted but failed to focus, unveiling a nearly abstract painting. Even though Galih used realist techniques in his painting, his representation didn't prioritize image intelligibility or identifiability; the question he posed in each of his works was not "What is the memory about?" He purposefully left 'silent' areas—such as human figures and living rooms—so that keen viewers might discover some hints. Recognizing merely partial visuals provides a personal impression that may not require detailed examination. As I mentioned above, Galih's works are primarily personal in nature.

Galih created empty areas on the top layer, which were often white or off-white, in addition to the emptiness resulting from the translucency of the film's cliché. The aim was to keep those borrowed personal memories as faint subconscious impressions. According to Galih, the logic of painting has a considerable impact on the order in which it is composed, i.e. adding the negative space after defining the main subject. Galih adjusted the amount of 'empty spaces' and 'crowded spaces' that must be present in a composition in the same way that *kerning* was done in a paragraph. Negative space is not the last layer in these paintings. You might notice that Galih painted various details of dust to create a diffused noise that would cover both empty and crowded spaces. He did not portray the dust specifically (dust was more of a lump

than a distinct object), but it was recognizable, and we might determine its origin based on how it clustered, twisted, crumpled, or spread. Galih recalled that while working on this series, he began a new practice of photographing and archiving dust while sweeping the house and yard with his wife. If you recall the similarities to the floor tiles I mentioned earlier, the image of household dust that Galih spread across the painting surface was rather fitting.

While the paintings in this exhibition might have the same foundation, they all have their particular trajectory and emphasis. By varying the proportion of white space and the 'dust', Galih drew attention to the unique qualities of each work. He created a bending white area in '*Sub*' to differentiate the "floor" from the "wall". To provide the impression of a smooth surface that reflects light like a floor, Galih created shadows and reflections beneath the image of dust that he placed in the lower section. Meanwhile, in '*Interior*'—there was no depiction of dust—Galih painted a white area that he shaped to resemble a corner that the observer might perceive as projecting inward. As the title implies, '*Interior*' refers to the space within a house. Both works stood in stark contrast to '*Afterimage*', which featured a white surface and dust that appeared to spread flat. On the other hand, Galih gave a three-dimensional element to this work by enclosing a collection of dust (the real one, not a painting) in an acrylic case.

On the other hand, the two small paintings titled "*Anemoia 2*" and "*Anemoia 3*", in my opinion, provide hints to the evolution of Galih's work; and may potentially serve as the precursor of a new series. In contrast to the previous three paintings, Galih employed the reduction method to create negative space in these two. He used a vapor blast technique to remove primer, paint, and lacquer from several parts of the surface, restoring them to their original condition. Because of this "erasure" process, the visual negative space in this work appears metallic instead of white, revealing the aluminum. In fact, Galih used a flat aluminum surface in each painting. He believes that the fabric canvas embodies a long history of painting. He also admitted that he chose aluminum panels because of their durability and resilience to 'torture.' These seemingly formal and pragmatic decisions will eventually, I believe, acquire a meaning of their own. Galih also conceded the possibility of distilling formal workings into conceptual gist, speculating that, to use his own words, "Perhaps the artist's job is to give meaning to actions."

Galih used the term "cabinet" rather loosely in the title of his piece, '*Vowel Cabinet*'. I might still consider this piece—which he constructed out of wooden blocks—to be a cabinet, although it looks very rudimentary. The simplicity, though, is not without value. Galih approached his work poetically and masterfully, evoking a sense of both familiarity and unfamiliarity. Its material selection was also deliberate and well-thought. For instance, if we examine carefully, we will see that Galih used scraps of book pages to make the washers for the cabinet bolts. This work is bilingual; it has a domestic and pragmatic aspect and is also self-contained as an art piece. Although its form is obscure, it nevertheless essentially serves as a cabinet. In line with the quote from Tanizaki that I quoted at the beginning, "forming shadows" is the genesis of a living space. The empty spaces between the wood crosses in this piece provide a living space for other pieces. Isn't a cabinet practically a collection of negative spaces that can be filled with objects?

What distinguishes the '*Vowel Cabinet*' from other cabinets is its ability to assign values not

just to the objects inside, but also to the objects and space around it. The wooden structure of the '*Vowel Cabinet*' locks a column in the gallery space, making it an inseparable part of it. The placement is also not arbitrary; Galih examined the exhibition space and noticed an empty area between columns that was smaller than the rest, then decided to emphasize the odd negative space. Galih was primarily concerned with curating experiences, interactions, and work placements during the preparation of this exhibition, as evidenced by this work.

In addition to the "conversation" this work has with the physical architecture, I want to draw attention to the conceptual and spatial relationships this work has with the other works. Contact and contactless are the two forms of interaction that happen. Works like "*Sub*" and "*Interior*" interact through breaking sight lines, whereas "*Anemoia*", "*A, I, U, E, O*", and "*DON'T: Make a Circle*" interact and come into direct touch with "*Vowel Cabinet*". Contactless interactions are made possible by the central placement of the "*Vowel Cabinet*" and its non-rigid shape—with no covering on either side of the frame—allows contactless interactions to occur. The cabinet and accompanying works will cover the painting "Interior" if we are standing in front of "Sub", and vice versa. The work "Vowel Cabinet" is also strongly related to the linguistic allegory that Galih has set in the title of the exhibition and my reading of the other works in this essay. In a sense: if we read the empty spaces between the works in this exhibition as kerning, then the works are the letters. The cabinet is the vowel while the other works are the consonants. Different combinations of vowels, consonants, and blank spaces form different words. Thus the observing experience when a visitor enters this exhibition. We will perceive the visual depending on our standing position and direction of view.

Still on the discussion around vowels: the work that shares the most extensive space with "*Vowel Cabinet*" bears the title which alludes to it, namely "*A, I, U, E, O*". Galih shaped this work using ripped pieces of paper, purposefully to "search" for a composition—a seemingly counterintuitive act given that tearing often results in irregularities in shape. Not only is the creative process subversive and contradictory, but the content of this work is as well. "*A, I, U, E, O*"—titled after all the vowels in Bahasa Indonesia (and also English and several other languages)—actually shows a definition of the word "vowel" that Galih spelled without vowels:

> "Vkl tu hrf hdp dlm fntk dlh sr d dlm bhs lsn yng dcrkhskn dngn pt sr yng trbk shngg tdk d tknn dr yng trkmpl d ts gltis. Vkl kntrs dngn knsnn yng dcrkhskn dngn pntpn st t lbh ttk rtkls d spnjng rngg sr."

I believe Galih purposefully used white text on a white background for this absurd paragraph to make the reading process difficult. Only the textures of the tiny fissures would allow us to distinguish the letters against the background. In doing so, Galih highlighted the crucial need for vowels by forcing a deficiency/absence. This 'reverse' method was not intended to demonstrate the superiority of vowels over other letters or because Galih, for whatever reason, wanted to emphasize the importance of vowels; rather he intended to show how objects that were "empty" could highlight and emphasize those that were "existing."

"*DON'T: Make a Circle*" is the final piece I will discuss because it defines memory differently than the previous works. In the earlier work, Galih encouraged viewers to sift through nameless photo clichés to discover the defining moment of remembrance between his and

other people's recollections of their own experiences. It is a one-way relatability. "*DON'T: Make a Circle*", on the other hand, aims to integrate memory work into the collective as well as personal spheres. To explain the difference, I define "memory resonance" as a phenomenon that occurs when the memories of two (or more) different individuals coincidentally have a point of relatability to each other, while 'collective memory' is a phenomenon that occurs when a group of people constructs a memory collectively, intentional with the awareness to maintain and preserve it together.

According to Galih, there are several forms of collective memory, such as legend, myth, or folklore, but these forms have cultural burdens and claims that are too heavy for him, so he chose *pamali*, local superstitious prohibitions, instead. Although "*pamali*" is indeed a regional lingo term, particularly Sundanese, Galih considered that the public is familiar enough with the word so that he could avoid problems regarding the accessibility and universality of the concept. Apart from that, each culture also has its version of *pamali*. *Pamali* is functional: it uses instructional grammar consisting of a command clause followed by a consequence clause. Additionally, by using this concept, Galih also introduced another language element that he had yet to discuss in his other works, namely punctuation. In a *pamali*, a comma usually separates two clauses, and an exclamation mark usually ends an instructive sentence.

One distinctive and particular quality of the collective work of memory is its goal and purpose of upholding ideals or looking out for one another. For instance, myth and mysticism are products of collective memory that serve to preserve an environment or a specific site. Similarly, *pamali* might be understood as an attempt to preserve someone's good fortune. Thus, what is the relationship between the work of memory, fortune, and prohibition? My opinion is that the efficacy of myths, mysticism, and *pamali* depends on how well the local populace retains their understanding of its prerequisites. Also, the word "don't" serves as a "warning", and it inherently contains the word "memory". In addition to attesting that a group of people may create memories collectively, *pamali*, myths, or folk tales also attest to how one generation can pass on memories to a subsequent one. Recipients of memories can also contribute by adding to or altering collective memories as time and requirements change—recalling that memory is not solid, not monolithic. Galih's artistic expression embodies these attributes.

"*DON'T: Make a Circle*" comes in the form of solid resin tubes that Galih filled with dust. Their shapes, although cylindrical, are not straight but curved and they suggest that the tube pieces would form a circle if they are arranged together. Anyone who observes this work will realize that the title and form of the work seem to contradict each other, creating a paradox. If we look closely, we can see that Galih pinned pieces of paper between the dusts. These papers have on them fragments of incomplete sentences, which Galih derived from *pamali*. Just like the title of the work, Galih started all the sentences he wrote in this work with the word 'don't', but without a repercussion clause that usually followed a *pamali*. Galih placed several pieces of this artwork in the '*Vowel Cabinet'*, and several more on the floor to stimulate our instinct to combine and arrange these parts to unify them. When the parts of '*DON'T: Make a Circle*' move from the '*Vowel Cabinet*' to the 'stage' area, where we can interact with each other or the other way around, the two pieces of art would intersect and complement each other. This artwork is one of those artworks that, like a collective memory, requires a collective effort to unlock its full potential.

We don’t need to understand Galih’s subliminal predictions and instructions exactly as they were intended. A few days after the opening night of the exhibition, Galih and the gallery staff found various tube arrangements made by the exhibition’s visitors, including the shapes of a cat’s face and even the direction of the Qibla. To Galih’s surprise, when faced with a prohibition without consequences, a contradicting situation, one of the visitors composed a ‘third option’. Visitors came up with independent interpretations not only for this work but also for the others. This doesn’t mean that Galih’s efforts in curating exhibition experiences — while putting into account the exhibition’s accessibility, the visitors’ motivations, and tendencies — turned wasteful. On the other hand, because they weren’t rock solid (the space, artwork, and curation), they all would transform into a customized experience that we could adapt to our respective backgrounds and prerequisite conditions. To close this essay, I would like to remark that *Kerning* succeeded in giving a body to the message that Galih wanted to convey – the modularity of memory and experience, and the significance of negative spaces – without having to strictly dictate all the interpretations. It seems that Galih not only applied the practice of kerning formally by giving negative spaces between the artworks, but he also presented a room for the visitors to act and interpret his work freely. In fact, by not forcing a ‘tight print’ concept and content in his work here, Galih is successful in creating an enjoyable exhibition that we can observe and “bring back home” to our own personal contemplation.

(*)

LIZA MARKUS — 2024

Galih Adika Paripurna (l. Serang, 1994) Galih lulus dari Studio Lukis Program Studio Seni Rupa pada tahun 2018. Manusia, bahasa, dan ingatan menjadi sumber persoalan dalam praktik kekaryaan yang Galih jalani. Galih membayangkan materi olahannya (image dan objek) sebagai sebuah teks yang bisa saja muncul apa adanya atau terpotong-potong. Karya-karya terakhirnya menelusuri proses bagaimana manusia menafsir ingatannya dalam membangun sebuah pengalaman dan kesadaran.

Galih Adika Paripurna (b. Serang, 1994) Galih graduated from the Painting Studio, Fine Arts Program, Bandung Institute of Technology. People, language and memory are core issues within Galih's artistic practice. He envisions the materials that he uses to work with (images and objects) as a text that may arise as they come or without any interruption. Ultimately, his works explore the process of how people interpret their memories in building experiences and consciousness.

Liza Markus (b. 1995, Jakarta) adalah seorang pekerja seni yang lulus dari studio patung di Nanyang Academy of Fine Arts. Ketertarikan Liza berada pada seni, tradisi, dan agama, tetapi belakangan ini mengambil pandangan yang lebih sinis terhadap ketiganya. Dia saat ini sedang tertarik dengan karya seni readymade dengan intervensi minimal. Dalam praktek menulis dan riset, saat ini fokusnya tertuju pada teori media, yang biasa terwujud dalam proyek yang ia lakukan bersama Anathapindika (Dika). Kelompok duo dika+lija baru-baru ini menjadi bagian dari BAK (Basis voor Actuele Kunst) Fellowship of Situated Practice, dan merilis sebuah jurnal pedagogi publik untuk Victoria University. Sehari-hari Liza menempati posisi manajerial dalam penciptaan pameran. Saat ini ia bekerja sebagai manajer galeri.

Liza Markus (b. 1995, Jakarta) is an Indonesian art practitioner trained as a sculptor at Nanyang Academy of Fine Arts. She is interested in art, tradition, and religion but has since taken a more cynical view of all three. More recently, she is partial towards readymade artworks with minimal interventions. Presently, regarding writing and research practice, she focuses on media theory, usually realised in projects with Anathapindika (Dika). The duo dika+lija has recently been part of the BAK (Basis voor Actuele Kunst) Fellowship of Situated Practice, and published a public pedagogy journal for the Victorial University. On the day to day basis, Liza has taken a more managerial role in the exhibition-making process. She is currently working as a gallery manager.

Kolofon

Perancang
M. Ilham Samudra

Penerjemah (ID > EN)
Norman Erikson

Pengelola Pameran
Akmalia Rizqita “Chita”
Marsilam Sun Lukas

Pemasang Karya
This/Play

Pengelola Katalog
Rahmanni Fitri

Fotografer
M. Revaldi

Penerbit
Rubanah Underground Hub,
2025

Colophon

Designer
M. Ilham Samudra

Translator (ID > EN)
Norman Erikson

Exhibition Coordinators
Akmalia Rizqita “Chita”
Marsilam Sun Lukas

Art Handlers
This/Play

Catalog Coordinator
Rahmanni Fitri

Photografer
M. Revaldi

Publisher
Rubanah Underground Hub,
2025

Organizer
PROJECTBY9

© 2019 Rubanah
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted

in any form or by any means, including photo-copying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher.

RUBANAH Underground Hub
Wisma Geha Basement
Jl. Timor No. 25, Menteng,
Jakarta Pusat 10350

www.rubanahundergroundhub.art